

MONAI

NEOFICIALUS IR NEPERIODINIS ŽAIDIMO
"KARIAI & MAGAI" LAIKRAŠTUKAS

2001 RUGPJŪTIS
NR. 4



PATIRTIS: raguotas svetingumas

Visus mus sustingdytus raguotieji sutvėrimai užsikėlė ant kuprų (gerai, kad ne ant ragu!) ir po kažkokią matinę miglą pernešė, kaip man do to paaiškino, į kitą erdvę - savo pasaulį. Papuošti grandinėmis ant rankų bei kojų, lydimi dešimties raguočių, patraukėme į savo poilsio vietas-kameras-vienutes kažkelioliktame aukšte po žeme. Visą mūsų šlovingąją šutvę išskirstė po vieną, pagerbdami atskira patalpa.

Dabar mes tik keturiose: visokio mėšlo šiam pasaulyje ragavęs žmogus-pėdsekys Treisas (geras kompanionas ne tik prie kvortos elio ar ko stipresnio, bet su tokiu ir į žvalgybą galima eiti); taip pat žmogiškosios giminės atstovė - mentalistė (velniai žino ką tai reiškia) Eridė, ne kartą mus gelbėjusi iš keblios padėties savo monais, nors dabar jinai jau kitokia, nei pamačiau ją pirmą kartą - išvaizda bei gyvenimo būdu labai supanašėjo su zombiu turinčiu smegenis (vienas turintis humoro jausmą drakonas pajuokavo); yra pas mus ir elfų atstovų - šaulė (galima būtų rašyti iš didžiosios raidės, bet rašyti nemoku) Jumira, vėliausiai prie mūsų prisiliejusi, tiksliau ją mes prisiliejom prie savęs - ištraukėme iš gašlūnių-lesbiečių nelaisvės, kur jai daugiau beliko dėtis kaip tik prie mūsų prisijungti? Ale šaudo tikrai atsakančiai. Na, ir aš toksai - didžiųjų urvažmonių negėstantis proto šviesulys bei visos grupės pasididžiavimas karys-galiūnas Demorhas, anksčiau užmūstus priešus bandžiau skaičiuoti įrantaits ant ginklo koto, tačiau nu daugybės įrantų ginklas sulūžo, o mintinai skaičiuoti net nesistengiu - nemoku. Dar prieš gerą savaitę su mumis vargais dalinosi ir toksai Gvaihiras - šlovingasis vitalistas iš tų pačių, pasikėlusiujų elfų giminės. Kaip man patinka kaip jis lankais šaudo! - geriau jau visai nešaudytų. Jam nepasisekė labiausiai - atėmė jį iš mūsų kokie tai piderai kerėtojai ir net nepasakė, kur mums jo ieškoti. Na, bet tai buvo prieš gerą nedėlią. O dabar mes - kaliniai raguočiųjų padarų. Kažkur girdejau, kad vadina juos minotaurais - na ir pavadinimas - tipo mini taurai ar kažką. Tačiau mini padarais jų nepavadinsi - už mane, galiūną mažiausiai dviem galvoms aukštesni! Maitino čia mus tikrai neblogai - net du kartus per dieną. Laisvėj nedadžnai šitai paėsti gaudavau.

Ir čia nutiko tai, apie ką mes ir galvoti buvome užmiršę - į gretimą kamerą atvedė... pradingėlį Gvaihirą. Kaip iš jo pasakojimo supratau, nieko blogo ten jam nenutiko. Ir ne piderai visai jį pagrobę buvo...

Gal trečią dieną (o gal naktį - langų juk nėra) atėjo pas mus tie patys minitaurai, tiktai kažkaip išsičiustiję - pasipuodę aukso apdarais. Matyt, mums įspūdį norėjo padaryti - dizaineriai nelaimingi (kaimo siuvėjas dažnai taip sakydavo). Viskas krypo į gerą pusę, bet čia viską sugadino mūsų vitalistas - atseit "tuoj aš juos padarysiu". Padarė... minotaurai vitalistą bardišių smūgiais. Aš su Jumira irgi atsilikti nuo mūsų gydytojo nenorėjome - aš bandžiau pasmaugti pas mane įėjusįjį, o šaulė - įspirti į kiaušus savajam (na, ji to niekada neprisipažins, bet aš ir taip supratau). Baigėsi tuo, kad mes visi draugiškai vorele patraukėme į lauką. Taaip... reginys lauke buvo pritrenkiantis, patikėkite manimi. Atsidūrėme didžiulės piramidės išorėje, kokių dešimties minotaurų aukštėje, ant pakylės. Ant jos, beje, stovėjo kažkokis tai svarbus asmuo (taip pat iš tos pačios raguotos giminės) ir miniai susirinkusiųjų žioplų piramidės apačioje kažką bandė įrodinėti. Na, mes pastovėjome, pažiūrėjome, palydėjo mus į piramidės apačią, ir pro patingai draugiškai nusiteikusia minią (iki šiol stebiuosi, kaip man nepraskėlė makaulės) nuolatinė palyda nugabeno mus į pajūrį. Ten be jokių papildomų klausimų mus patalpino į laivo dugną ir... į kelionę. Visai nieko buvo - net nesusivėmiau. Plaukėme gal tris paras, kol išlaipino mus į naują kalėjimą (anot jų) - negyvenamą nedidelę salą. Iš pradžių galvojom, kad nuspręsta mumis pamaitinti maitėdas, tačiau geriau apsižvalgę pamatėm, kad visai netoliese matosi iškyšulys, kaip mes nusprendėme - visai ne salos, o žemyno. Bent jau mes norėjome tuo tikėti. Ilgai negaišę, vos tik nuoplukė laivas, puolėme į vandenį ir spėriai nusigavome į pelkėtą iškyšulio krantą. Susiradome takelį ir patraukėme juo. Čia, beeanant, išlavinta mūsų klausia leido mums suprasti, kad priekyje kažkas traukia mums priešais. Visi išsislapstė kas sau, o aš, kaip tikras kariūnas, plikomis rankomis vidury tako laukiau to kažko. Sulaukiau... Iš krūmų išlindo toks nedidelis, beveik dvigubai už mane didesnis prakeiktas minitauras. Suka. Ir dar negyva ožką užantytje besinešantis. Čia aš visai supykau ir puoliau jį kaip įniršęs tigras. Būčiau jį ir vienas prikūlęs, bet mano pakeleiviai, pamatę, kad viskas gali baigtis ir be jų pagalbos, atskubėjo ir užplumpino jį patys. Net pramankštinti savo galingųjų raumenų nespėjau. Tiek to - bus dar tų minotaurų! Užtat karo trofėjų turėsiu - puikią minotaurišką buožę - tiesiog prie delno limpa. Išbandžiau ją į jau negyvo minotaurų-kaimiečio galvą - po poros smūgių iš jo makaulės liko tik košė. Pasičiuopę vargšę ožkytę kiūtino me taku tolyn. Deja, netoli jis mus nuvedė - į pakrantę tos pat jūros. Pasukome atgal, bet čia staiga sutemo ir teko paėjęjus toliau nuo tako susiruošti nakvynei. Va čia ir paaiškėjo, kad ne be reikalo mes tampėmės ožką! Ginkluoti dantimis, šiek tiek išniekinome mes jos vieną šlaunį - minkštą, skani mėsytę - tikras skanumėlis po kalėjimo batonų. Tik va mūsų zombis-mentalistas su apetitu turėjo problemų - neįsiūlėme mes jai paragauti šio gardėsio. Taupi kokia! Na va, su pilnu skilviu ir nusnausti pats laikas. Taip mes ir padarėme. Eridė - sargyboje.

SENOVINIAI STALO ŽAIDIMAI

Romanų žaidimai

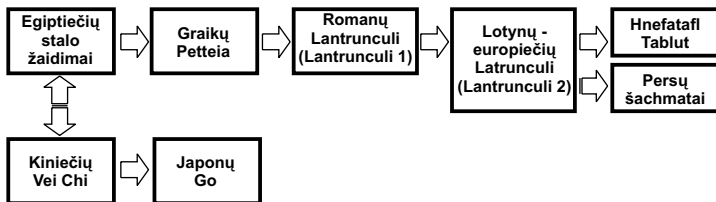
Praeitime "Monų" numeryje trumpai apžvelgėme Vikingų stalo žaidimus. Šiame numeryje apžvelgsime Romanų pramogas prie stalo (ne valgomą, žinoma), paminėdami keletą įdomesnių stalo žaidimų.

Romanai turėjo didelę įvairovę stalo žaidimų, kurių bene žinomiausi yra "Žaidimas Kaulais" (*Tali & Tropa*), "Kauliukai" (*Tesseræe*), "Romanų Šachmatai" (*Latrunculi*), "Romanų Šaškės" (*Calculli*), "Dvylikos Linijų Žaidimas" (*Duodecim Scripta*), "Laimingųjų Šešeto Žaidimas" (*Felix Sex*), "Tik-Tak-To" (*Terni Lapilli*), "Romaniškas Trik Trak" (*Tabula*), "Egiptietiškas Trik Trak" (*Senet*) ir kiti. Šių žaidimų taisyklės nėra labai gerai suprastos, tačiau kiek įmanoma tiksliau rekonstruotos ir pristatytos šių dienų žaidėjui. Šiame straipsnyje per daug nesigilinsime į taisykles (išsk. *Tabula*), o pasistengsime pateikti kelių paminėtų žaidimų būdingesnius bruožus ar įdomesnius faktus. Taigi...

Duodecim Scripta. Šis pavadinimas reiškia "Dvylika Linijų" ir buvo žaidžiamas ant specialios lentos. Žaisdavo du žaidėjai, sėdėdami vienas priešais kitą. Ant lentos išsidėliodavo skirtingų spalvų figūrėles (jų būdavo iki 15) panašias į monetas ir, priklausomai nuo šešetainių kauliukų metimo sėkmės, perkeldavo figūrėles iš vienos vietos į kitą. Žaidžiant iš pinigų, ant figūrėlių būdavo nupiešiami skaičiai, kas atitikdavo piniginių vienetą. Žaidimo tikslas buvo užimti išilgines lentos linijas atkariaujant jas iš priešininko. Kiekvienas lentos plotelis buvo sunumeruotas ir turėjo savo pavadinimą, pavyzdžiui plotelis 14 vadinosi Antigonus, 19-as - Summus, 23-ias - Divas. Šių pavadinimų reikšmė, jei tokia buvo, nėra tiksliai žinoma.

Duodecim Scripta yra vienas iš seniausių žinomų romanų žaidimų. Manoma, kad jo atsiradimas yra kilęs iš egiptietiško šio žaidimo pirmtako *Senet* - ~1000 m. prieš įkuriant Romą (753 m. pr.m.e.). Kai kurie istorikai mano, kad tai tas pat žaidimas kaip ir *Felix Sex*, tik čia dar buvo pridėta papildoma eilutė tam, kad sukurti 36 laukelius. Tačiau, kodėl šis žaidimas vadinosi "dvylika linijų", kai nėra nei 12 linijų, nei 12 figūrėlių, paaiškinti negali net patys istorikai. Žaidimai kartais perskeliami į dvi dalis (atmainas), ir dabar manoma, kad *Felix Sex* atsirado būtent iš *Duodecim Scripta*.

Latrunculi reiškia "plėšikai" arba "samdiniai" ir buvo vienas iš populiariausių žaidimų sugalvotų Romos Imperijoje. Žaidimų lentos buvo įvairausio dydžio, tačiau dažniausiai buvo naudojamas dydis 8x8. Archeologiniai radiniai Italijoje ir Anglijoje leidžia spėti, kad vėlesnėje Imperijoje *Latrunculi* turėjo dvi žaidimo dalis todėl buvo identiška *Petteia*. Greičiausiai iš šio graikų žaidimo ir kilo *Latrunculi*. Platonas rašė, kad *Petteia* į Graikiją atkeliavo iš Egipto. Ant amforų galima pamatyti vaizdą, kur Ajaksas šį žaidimą žaidžia su Achilu Trojos karo metu. Beje, daugiau niekur kitur Egipte, išskyrus Trojos apylinkes, šio žaidimo lentos nebuvo rastos. Poluko knygoje "Onomasticon" *Petteia* aprašomas taip: "Žaidimas žaidžiamas su daugybe dalių - lenta su statmenai besikertančiomis linijomis vadinama "miestu", o dvių spalvų figūrėlės - "šunimis"; esmė yra suimti priešininko "šunį" apsupant jį dviem savo "šunimis". *Latrunculi* buvo karinis strateginio stiliaus žaidimas, kažkuo panašus į šiuolaikinius šachmatus. Tikslios šio žaidimo taisyklės nežinomos. Žaidimo lenta, rasta Herculaneum'e nėra įprasta - ji buvo padaryta iš plytų ir turėjo 10x11 laukelių dydį. Lenčių dydis būdavo įvairus: 8x8, 8x7, 9x10 ir jos galėjo būti padarytos ir iš medžio, marmuro ir netgi iš sidabro. Žaidimo figūrėlės buvo daromos iš metalo, dramblio kaulo, akmens ar stiklo. Galėjo būti panaudojamos net monetos. Įdomi yra



ši schema, rodanti *Latrunculi* kilmę bei ryšius su kitais žaidimais.

Šiuolaikinių šachmatų ir Go ryšys yra hipotetinis, tačiau vis tik įdomu pastebėti, kad žinomas žaidimas "Penki Eilėje" Kinijoje buvo žaidžiamas ant Go lentų, Romoje - ant *Latrunculi* lentų.

Tesseræe. Žaidimai

kauliukais buvo labai mėgiami romanų. Šio žaidimo kauliukai buvo taip pat rasti Herculaneum'e. Romanai juos vadino tessaræe, tačiau jie turėjo ir kitą kauliukų žaidimą *Tali*, kur skirtumas buvo tas, kad kaulai buvo ketvirtainiai. Vienintelis šio žaidimo skirtumas su šiuolaikiniais kauliukais tas, kad čia priešingų sienelių "akių" suma buvo septyni. Graikai šį žaidimą žaisdavo su trimis kaulais, o romanai - tik tai su dviem. *Tessaræe* buvo žaidžiamas tavernose, bordeliuose, gatvėse. Imperatorius Komodus (gal pamenate filmą *Gladiatorius...*) mėgo žaisti šį žaidimą iš pinigų ir kadaise jis nuvedė visą savo dvarą į bordelį žaisti *Tessaræe* tam, kad papildytų iždą, kurį buvo iššvaistęs. Matomai tam turėjo įtakos pamišėlio imperatoriaus Kaligulos pavyzdys.

Įgainių azartiniai lošimai taip užvaldė dalį romanų ir tai tapo tokia socialine problema, kad valdžia buvo

priversta apriboti juos. Tai buvo išties neįprasta romanams, kadangi jie retai kada drausdavo bet kokią pilietinę ar dalykinę veiklą. Respublika uždraudė azartinius lošimus savaitės trukmės Saturnalia (dabartinė Kalėdų ir Naujųjų Metų savaitė) šventės metu.

Pagal Romos įstatymą, už žaidimus iš pinigų buvo baudžiama pinigine bauda, kuri buvo keturis kartus didesnė už statomą žaidimo metu sumą. Galima įsivaizduoti kaip tai buvo efektyvu, jei dauguma žaidimo stalų buvo perkelti į uždarus patalpas, vadinamuosius privačius klubus. Be to, pinigų daugelyje vietų pakeitė skirtingai pažymėti žetonai, kurie buvo rasti visoje tuometinės Romos Imperijos teritorijoje. Žetonai būdavo keičiami į pinigus, kaip tai daroma šiandien Las Vegase. Tokie ar panašūs žetonai buvo naudojami kituose žaidimuose (*Calculi*, *Tabula*) kaip figūrėlės.

Lažybos žirgų lenktynėse ar gladiatorių kovose niekada nebuvo uždraustos, todėl po kurio laiko žaidėjai pamažu ėmė "persiorientuoti" į tai, kur galėtų patenkinti savo įprotį lošti iš pinigų. Žymiai vėlesnėje Imperijoje draudimas buvo suprantamas gana miglotai arba į jį iš viso nekreipdavo dėmesio, kadangi net imperatoriai ėmė žaisti iš pinigų. Augustas Cezaris reguliariai žaisdavo kaulais Imperatoriaus rūmuose su savo šeima, duodamas jiems saujas monetų, kad šie turėtų iš ko pradėti žaidimą.

Tabula. Senovės Romoje šis žaidimas buvo žinomas kaip *alea*, kas reiškia "azartinis žaidimas", tačiau vėliau imta vadinti *tabula*, "lenta" arba "stalas", kadangi tai buvo žaidžiama ant lentos. *Alea* datuojamas keletu amžių pr.m.e. ir betarpiškai kildinamas iš *Duodecim Scripta*, Dvylikos Linijų žaidimo. *Tabula* turi panašumų su egiptietišku *Senet*, kurio atsiradimas datuojamas mažų mažiausiai 3000 m.pr.m.e.

Ypatingai mėgiamas kareivių, *Tabula* pasiekė Arabiją Romos plėtimosi metu į Artimuosius Rytus (I a.). *Tabula* visoje Europoje "pagimdė" eilę tokių žaidimų kaip *Ad Elta Selpur* Islandijoje, *Taeffe* ir *Fayles* Anglijoje (1025 m.), *Six-Ace* Ispanijoje (1251 m.) ir *Tourne-case* Prancūzijoje. Arabiškas žaidimas *Nard*, panašu, kad tai - šiek tiek pakitusi *Tabula* versija, galbūt įtraukiant kelis egiptietiško *Senet* elementus. *Nard* nukeliavo į Tolimuosius Rytus 220 m. ir tapo labai populiarus. Kiniečių šaltiniai savo ruožtu sako, kad *Nard* išradimas priklauso vakarinei Indijai. Didelė šių žaidimų, vadinamų bendru "lenktynių" žaidimais, įvairovė aiškinama tuo, kad jų kilimo centras yra vienas ar keli labai giminingi įprasti ir populiarūs žaidimai, kurie, plėsdami savo geografiją, įgavo naujas atmainas.

Bendri šių žaidimų europietiškų variantų principai žinomi iš viduramžių dokumentų. Mūsų žinios apie *Tabula* taisyklės pirmiausia atėjo iš imperatoriaus Zeno sužaisto žaidimo aprašymo 480 m. Imperatoriaus Zeno buvo pakliuvęs į tokią neįtikėtinai keblią padėtį, kad šio žaidimo detalių aprašymą išsaugojo palikuonys.

Tabula - žaidžiamas iš pinigų variantas - buvo ypač mėgiamas imperatoriaus Klaudijaus. Apie 50 m. Klaudijus parašė *Tabula* istoriją, kuri, deja, iki šių dienų neišliko. Klaudijaus kelioninis vagonas buvo specialiai pritaikytas *Tabula* žaisti kelionėse. *Tabula* žaidimui taip pat tenka atsakomybė už Romą apėmusią žaidimo iš pinigų maniją, ką po kurio laiko Respublika uždraudė Saturnalia laikotarpiu. Žaidimo dalys, naudojamos *Tabula*, greičiausiai buvo naudojamos ir kitiems žaidimams (*Duodecim Scripta*, *Calculi*), taip pat ir žaidimo kaulai. Pagrindinės spalvos buvo juoda-balta arba mėlyna-balta, tačiau buvo rasta ir kai kurių kitų spalvų žaidimo dalių. Kai kada buvo naudojamos ir spalvoto stiklo figūrėlės.



Žemiau pateikiame šio žaidimo taisyklės. Jos - itin nesudėtingos, o šių eilučių autoriaus išbandytas žaidimas išties yra labai įdomus ir intriguojantis. *Tabula* taisyklės:

1. Lenta, kuri schematiškai pavaizduota viršuje, gali būti ir žaidimo Trik-Trak. Kiekvienas žaidėjas turi po 15 dalių (figūrėlių).
2. Visos dalys pradeda lauku I ir juda prieš laikrodžio rodyklę.
3. Metami trys žaidimo kauliukai ir tie trys skaičiai apsprendžia pirmų trijų dalių judėjimą.
4. Kiekvienas kauliukų metimas, kuris nebuvo panaudotas, prarandamas, tačiau žaidėjas turi išnaudoti pilną metimo vertę, jei tai įmanoma. Fatalinė Zeno situacija (baltosios dalys) kaip tik pavaizduota šioje lentoje - jis išmetė 2/5/6.
5. Jei žaidėjas pastatė savo dalį į plotą, kur jau yra viena priešos dalis, ši turi būti nuimama nuo lentos ir į žaidimą galės įsijungti tik su kitu metimu.
6. Jei žaidėjas viename plotelyje turi daugiau kaip 2 dalis, jos negali būti užgrobtos priešos.
7. Nei vienas žaidėjas negali įeiti į antrą lentos dalį, kol visos dalys neižengė į lentą.
8. Nei vienas žaidėjas negali išeiti iš lentos, kol visos dalys neižengė į paskutinį lentos ketvirtį. Tai reiškia, kad, jeigu vienintelė dalis buvo numušta, likusios dalys užšaldomos paskutiniame ketvirtyje, kol ta dalis vėl prie jų prisijungs.

Romėnai taip pat žaidė giminingą egiptietišką *Senet*, tačiau, matyt vietinės kilmės *Tabula* ar *Duodecim Scripta* jiems buvo mielesni.

Mūšis prie Megido

1469 metai prieš mūsų erą

Istorijos, tautų kultūros ir religijos išmanymas K&M meistriui leidžia pagyvinti sukurta žaidimo pasaulį, pateikti žaidėjams daugiau smulkmenų, pajvairinti siužetą ir įtraukti veikėjus į stambių įvykių sūkurį, kurį jie, kitaip nei realiame gyvenime, gali stipriai įtakoti. Istorija - tikras penas meistro vaizduotei ir šiame skyriuje "Monai" stengsis panagrinėti vieną ar kitą istorinį įvykį, periodą ar kataklizmą, kuris galėtų padėti kuriant žaidimo pasaulį.

Šio numerio "Istorijos vingių" tema - mūšis prie Megido miesto - tvirtovės, vykęs prieš 3500 metų Mažojoje Azijoje tarp egiptiečių ir Palestinos miestų koalicijos prieš Egipto tironiją. Šis mūšis unikalus tuo, kad tai pirmas mūšis istorijoje, kurio aprašymas pasiekė mūsų laikus. Tačiau nagrinėjant mūšį negalima neaptarti ir istorinių aplinkybių bei politinių tų laikų valstybių pozicijų.

Senovės Egipto valstybė susikūrė apie 3500 - 3000 m.pr.m.e. Per ilgą jos gyvavimo istoriją šalį valdė trisdešimt faraonų dinastijų (iki 300 m.pr.m.e.). Šiame numeryje plačiau apžvelgsime Naująją Egipto karalystę (skiriamos keturi Egipto karalysčių gyvavimo periodai), kuri gyvavo nuo 1600 iki 700 m.pr.m.e.

Apie 1700 metus į vidinių religinių ir politinių nesutarimų draskomą Egiptą per Sueco sąsmauką įsiveržė Vidurio Azijos gentys - hiksai. Nukariavę didžiąją dalį žemių aplink Nilo upę, jie įsikūrė jos aukštupyje, Žemutiniame Egipte, kur įkūrė ir savo sostinę Avarį. Hiksai egiptiečiams atnešė ratinį transportą ir arklinkystę. Iš hiksų pas egiptiečius atėjo ir koviniai vežimai, tapę galinga Egipto kariuomenės dalimi.

XVI a.pr.m.e. Egipte prasidėjo išsilaisvinimo karas. Nepavergto Aukštutinio Egipto Tėbų miesto valdovas Jachmas I, suvienijęs Nilo aukštupio egiptiečių nomus (nomas - Sen. Egipto administracinė apygarda, šiame regione atsiskyrę į atskiras valstybėles), apie 1580 m.pr.m.e. išvarė hiksus (Egiptą valdė apie 170 metų) į pietinę Palestiną. Jachmas I tapo XVIII-os faraonų dinastijos pradininku. Šiuos metus mokslininkai įvardija kaip Naujosios karalystės gyvavimo pradžią.

Naujosios karalystės laikais Egipto armija sudarė atskirą gyventojų kastą, kuri pagal amžių ir tarnybos laiką dalinosi į dvi grupes. Abi grupės dėvėdavo tam tikrus drabužius pagal kuriuos buvo galima jas atskirti. Tuometinės Egipto armijos skaičius galėjo siekti keletą dešimčių tūkstančių karių. Didžioji kariuomenės dalis buvo apginkluojama kalavijais, nemažą reikšmę turėjo ir lankas. Lyginant Senosios ir Naujosios Egipto karalysčių kariuomenių ginkluotę, matosi žymus progresas. Pėstininkai ėmė naudoti ne tik skydus, bet ir šalmą, odinius šarvus su prtvirtintomis bronzinėmis plokštelėmis. Iš hiksų laikų buvo perimti ir koviniai vežimai.



Egiptiečių pėstininkai: ietininkai, lankininkai ir svaidytojai



Egiptiečių karo vežimas

Svarbiausia egiptiečių kariuomenės dalis - pėstininkai, kuri, įvedus standartinę ginkluotę, buvo sudaryta iš lankininkų, svaidytojų (naudojo svaidykles), ietininkų ir karių su kalavijais. Pėstininkų ginkluotės standartizacija reikalavo ir kariuomenės junginių rikiuotės palaikymo mūšio eigoje. Senosios ir Vidurinėsios karalystės laikais egiptiečiai mūšinį eidavo ilgomis kolonomis. Naujosios karalystės laikais karių kolonos ilgis mažėjo, o plotis didėjo, taip vienu metu į kontaktinį susidūrimą su priešininkais būdavo įtraukiama daugiau

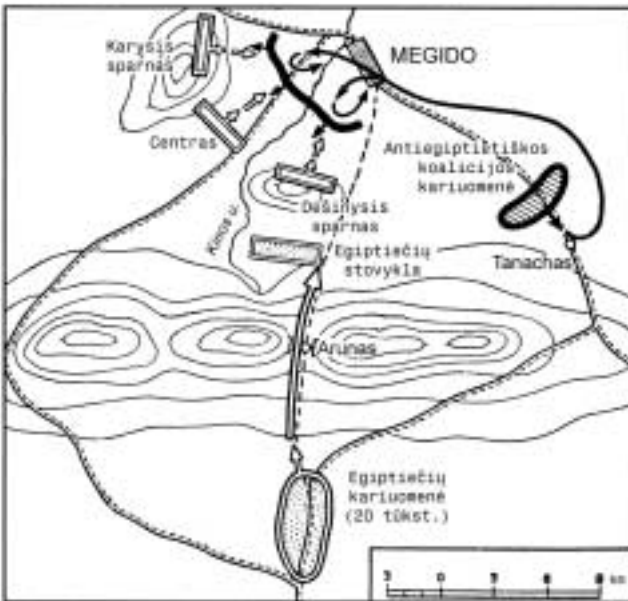
žmonių. Kariaunos aprūpinimu užsiėmė tam skirtas padalinys, maisto produktai buvo išduodami pagal nustatytas normas.

Tokia kariuomenės sankloda buvo atėjus valdžion XVIII-ai faraonų dinastijai ir ilgai išsilaikė. 1490 m.pr.m.e. faraonu buvo paskelbtas Tutmozis III. Tačiau jau po metų faktiškai valdžią į savo rankas paėmė jo pamotė Hačepsut. Jos valdymo laiku Tutmozis III vadovavo Egipto armijai ir pasireiškė kaip gabus karvedys, vykdęs sėkmingus žygius į Sinajų, Nubiją bei Palestiną. Tutmozis vadovaudamas kariuomenei sutvirtino savo įtaką Egipto aukštuomenei ir 1468 metais mirus Hatčepsut, tapo vienvaldžiu Egipto valdovu.

Hatčepsut valdymo metu Egipto įtakai Palestinoje priešinosi šio regiono miestų valdytojų koalicija, kuriai vadovavo Megido ir Kadešo miestų valdovai, palaikomi Mitanijos (valstybė, XVI - XIII a.pr.m.e. gyvavusi dabartinės Sirijos šiaurinėje dalyje, kurios daugumą gyventojų sudarė churitai ir semitai). Norėdamas įtvirtinti Egipto viešpatavimą šiame regione, Tutmozis III 1468 m.pr.m.e. pradėjo karinę kampaniją į Aziją, kuri buvo aprašyta jo valdymo metraščiuose.

Tutmozis III su kariauna atliko greitą ir netikėtą žygį į centrinę Palestiną (per 21 dieną nuo aukštupio). Manoma, kad jo armiją sudarė apie 20 000 žmonių. Maištaujančių miestų valdovai savo kariauną atvedė į Megido slėnį, šiauriau Karmelio kalnų. Prie trijų kalnų perėjų, vedančių į slėnį išstatė sargybinių būrius, kurie turėjo blokuoti kelią per perėjas. Tutmozis III staigiu ir drąsiu išpuoliu, kuriam pats asmeniškai vadovavo, prasiveržė pro vieną iš perėjų į slėnį. Maištininkai, vadovaujami Kadešo miesto karaliaus nuo kalnų pasitraukė link Megido miesto ir apsistojo piečiau jo. Tutmozis savo kariuomenę išdėstė lenktu frontu. Pietinis dešinysis egiptiečių sparnas puolė nukreipiamojon atakon, o kairysis sparnas, vadovaujamas pačio Tutmozio III, puolė link maištininkų tarp jų flango ir Megido tvirtovės. Galiausiai maištingai buvo apsupti iš dviejų pusių ir sutriuškinti.

Megido tvirtovė prieš 2500 metų buvo strategiškai svarbus atsparos punktas, užtveriantis kelią į Oronto upės slėnį. O Kadešo miestas buvo politinis centras genčių, sukilusių prieš Egipto viešpatavimą



Mūšio prie Megido schema

Palestinoje. Tutmozis iškart apgulė Megidą ir po kelių savačių, miestas kapituliavo. Kadešo karaliui, vadavusiam maištininkų armijai iš miesto pavyko pasprukti. Egiptiečių metraščiai mini tokį grobį - 924 kovos vežimai, 2238 arkliai ir 200 ginklų komplektų.

Vėliau, nuo 1466 iki 1448 m.pr.m.e. Tutmozis III atliko ne mažiau 15 žygių į Siriją ir Palestiną. Manoma, kad šiais kariniais žygiais faraonas stengėsi sutvirtinti Egipto viešpatavimą ir kartu parsigabenti grobio, kurio didžioji dalis atitekdavo Amono - Ra šventykloms.

1458 m.pr.m.e. eilinio žygio metu egiptiečiai tiesiogiai susidūrė su Mitanija. 1456 metais josios armija buvo sutriuškinta Šiaurės Sirijoje. Egipto įtakos zona pasiekė Eufrato upę ir tai buvo didžiausia Egipto istorijoje valdyta Azijos teritorija.

TĖVAS

Šaltiniai: Р.Э.Дюпюи, Т.Н.Дюпюи "Всемирная история войн", 1 т.;
 "Mega Book "Универсальная энциклопедия" (internetinė svetainė);
 "Lietuviškoji Tarybinė enciklopedija".

Europietiško KALAVIJO vystymasis

Tęsinys, pradžia "Monai" Nr.3

Šiame straipsnelyje trumpai apžvelgiamas geležies amžiaus pradžios europietiškas kalavijas, įtraukiant ir vikingų laikų kalaviją. Kadangi ansktyvojo vidurinių amžių (VIII-XIII a.) laikotarpio kalavijai pasižymi labai skirtingomis pastarųjų formomis ir gamybos technikomis, todėl šis periodas bus nagrinėjamas atskirai. Šis aprašymas apsiribos informacija apie pirmųjų geležies amžiaus laikų (iki VIII amžiaus) kalavijus.

Aiškumo dėlei aptariamasis laikotarpis bendrai skirstomas į keturis periodus: ankstyvasis (VIII-V a. pr. m. e.; Halštato kultūra), vėlyvasis (apie 500 m. pr. m. e.; La Tenos kultūra), romėniškasis (I-IV a., dar vadinamas Romanų-Britų periodu) tautų kraustymosi (V-VII a., naudotoje literatūroje vadinamas anglosaksų periodu).

Ankstyvasis ir vėlyvasis geležies amžiaus periodai kai kurių autorių yra sujungiami į taip vadinamąjį keltiškąjį laikotarpį. Į taip vadinamą anglosaksų periodą taip pat yra įtraukiami ir vikingų laikai, kadangi jų ginklai iš principo nelabai skiriasi nuo anglosaksiškojo tipo.

Nors pirmasis kultūrinis geležies amžiaus Europoje Vilanovos kultūros periodas (X-V a. pr. m. e., gyvavęs Š. Italijoje) praleistas, nes informacijos apie šio periodo kalaviją rasti nepavyko, nors neabejotinai kalavijas iš geležies čia turėjo būti gaminamas.

Įdomus faktas yra tai, jog tuo metu sunkus ir paslaptingas geležies gavybos būdas atsispindi daugelio tautų mituose bei kalvystės dievų atsiradime (keltų Sucelis, etruskų Sufļajus, germanų Vilandas, slavų Svarogas, suomių Ilmarinenas).

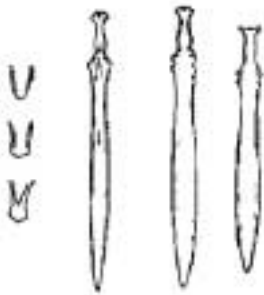
Halštato kultūros laikotarpis

Anksčiausia juodoji metalurgija, o tuo pačiu ir geležinio kalavijo naudojimas, Europoje atsirado dab. Prancūzijos teritorijoje, paplito Halštato kultūros kraštuose: dab. Austrijos, Albanijos, Š. Italijos, buv. Jugoslavijos teritorijas. Šios kultūros kūrėjais buvo senosios ilyrų (potenc. albanų protėviai) gentys. Šiai kultūrai būdingus įrankius ir ginklus naudojo ir į šias teritorijas iš P. Vokietijos bei Š. Prancūzijos teritorijų atkeliavusios keltų gentys. Halštato kultūrai artimos yra ir etruskų, italikų, iberų, ligūrų genčių, lužitėnų kultūros. Kadangi šiam laikotarpiui būdinga tiek bronzos, tiek geležies panaudojimas, todėl nevertėtų manyti, jog geležinis kalavijas atsirado tuojau pat. Jo vystymasis vyko pamažu ir palaipsniui, skirtingu laiku įvairiose teritorijose. Aukščiau nurodyta teritorija manoma yra pirmoji, kurioje pradėta apdirbti geležis, o tuo pačiu reikia manyti atsirado ir geležinis kalavijas.

Halštato kultūroje skiriami dviejų tipų kalavijai: ilgas, gaminamas tiek iš bronzos, tiek iš geležies, bei trumpas, dažniausiai geležinis. Pastarasis faktas greičiausiai susijęs su tuo, kad geležis dar yra brangus bei sunkiai gaunamas elementas.

Kalavijai pasižymi tuo, kad jų rankenos gaminamos su praplėtęsi galu, norint prie jo tvirtinti masę - rankenos antgalį, duodantį atsvarą geležtei. Pati geležtė yra pailgo lapo formos, gana siaura bei sąlyginai ilga, nors tyrinėtojai tokias formas dažnai vadina trumpais kalavijais. Geležtės gale, prie rankenos, yra įlinkimas vidinėn pusėn. Variacijos šiuo atveju pastebimos tik rankenos antgalio formoje, kuri daugiau priklauso nuo geografijos, nei nuo chronologijos ar techninio išsivystymo. Britanijoje rasti tokie kalavijai skirstomi pagal regionus atsižvelgiant į tokių antgalių įpovą bei iškilimus.

Kalavijai, labiau skirti kirčiui atlikti pradeda atsirasti vėlyvajame bronzos amžiuje ir ši tendencija yra išlaikoma ir geležies amžiuje. Geležtė jau yra sunkesnė, tačiau tuo pačiu ir siauresnė, jos galas dažnai bukas trikampis. Žinoma, pasitaiko ir tinkamų dūriui atlikti, tačiau bet



kokių atveju kirčiui jie tinkamesni.

Tyrinėtojai teigia, kad ilgesni šio periodo kalavijai buvo naudojami kaunantis iš kovos vežimo ar raitam, kuomet ilgesnė geležtė leidžia lengviau pasiekti priešininką. Tokiu atveju aiškiai matyti, jog šie kalavijai visiškai nebuvo skirti dūriui atlikti, jų galai apvalūs, stačiakampiai ar net "žuvies uodegos" formos.

Halštato kilmės kalavijai randami net Britanijoje bei Airijoje, kur jie yra šiek tiek trumpesni nei kilę iš kontinento. Paaiškinimas šiam faktui lieka tas pats - pirmieji naudoti pėstininkų, o antrieji - daugiau raitelių.

La Teno kultūros laikotarpis

Ši kultūra paplito po Halštato kultūros Prancūzijoje, Šveicarijoje, Austrijoje, Š. Italijoje, Britų salose.

Ankstyvojo geležies periodo kalavijai yra dviejų struktūrinių tipų. Vienas jų naudojamas kalavijų ašmenims sustiprinti šalto kalimo būdu (ašmenys tiesiog plakami kūju). Kitas tipas panaudojamas kalavijams su "sudurtąja" struktūra, kuri gaunama laminuojant geležies lapus, besiskiriančius anglies kiekiu juose. Pastarasis tipas yra tiesioginis kalavijų, gaminamų suvirinimo būdu, protėvis. Būtent antrasis struktūrinis tipas dažniausiai naudojamas La Teno kultūroje. Tokios kompleksinės laminavimo technologijos panaudojimas greičiausiai susijęs su sunkumais įmaišyti anglį į geležį norint gauti plieną, nors kartais plienas yra aptinkamas kovos vežimų ratuose ir apkaustuose. Šis metodas, o vėliau ir tiesioginis suvirinimas, davė geležies, turinčios daug ir mažai anglies, mišinį, suteikusį ginklams lanksumo bei tvirtumo.

Šio periodo pradžioje kalavijai dar buvo trumpi aštrūs, tačiau greitai tapo ilgi, su tiesia, turinčia lygiagrečiai einančius ašmenis geležtė, gale smailėjančia ir besibaigiančia apvalintu smaigaliu.

Būtent jie laikomi vidurinių amžių kalavijų pirmtakais. Daugelis randamų tokių kalavijų neturi ryškiai išreikštos kryžmos.

Šių kalavijų forma visiškai skiriasi nuo tų, kurie buvo naudojami prieš atsirandant pastariesiems. Jie, faktiškai, turi nedaug ką bendro su bronziniais kalavijais, ypač savo ašmenų forma. Viena iš priežasčių yra ta, kad ankstyvieji Halštato kultūros kalavijai, nors ir buvo gaminami iš geležies, taip pat buvo gaminami ir iš bronzos, prisilaikant visų pastarosios apdirbimo ypatumų. Tai turėjo nuolatinės įtakos ir geležinių kalavijų gamybai.

Tačiau vėliau, pilnai perėjus prie geležinių kalavijų, tapo aišku, jog naudojant geležį galima pagaminti ilgą, ploną, plokščią geležtę, nesant reikalo daryti ją storą tam pačiam tvirtumui pasiekti. Nors ankstyvojo La Teno periodo kalavijuose kartais geležtėje dar pasitaiko vidinio įlinkimo panaudojimas, ko gero išlikęs senųjų kalavijų gamybos įtakoje.

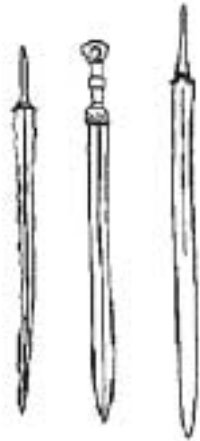
Kaip visada, to pačio laikotarpio La Teno kultūros kalavijai, randami Britų salose, yra plonesni, trumpesni, o Airijoje - visai trumpi, kas atspindi vietinės kovos ir ginklininkystės tendencijas - pagrindine kovojama pėšiomis, trumpas kalavijas gali būti tam tikras privalumas artimoje kovoje.

Apskritai kovos ypatybės yra standartinės - ilgesni kalavijai dažniau naudojami kovojant raitam, jie turi bukus galus, su jais lengviau pasiekti priešininką bei tuo pačiu nelabai išeina atlikti kitokio veiksmo, nei kirčio. Trumpesnieji, ypač ankstyvajame La Teno laikotarpyje, turintys senesniojo laikotarpio kalavijo bruožų (įlinkimas ant ašmenų) bei aštrų smaigalį - naudojami pėstininkų. Taigi faktas, kad dauguma šio laikotarpio kalavijų yra ilgi ir turi apvalintą smaigalį, patvirtina šią nuomonę.

Tęsinys kitame numeryje

ADOMAS

Šaltiniai: "From Rapier to Langsax, Sword Structure in the British Isles in the Bronze and Iron Ages", by Niko Silvester (internetinė publikacija)
"Lietuviškoji Tarybinė enciklopedija", 4-6 t.



I skyrius

Būdamas blaivaus proto, aiškios nuovokos ir negirtas bei galintis blaiviai reikšti mintis, aš, kilmingasis dvorfas Trin-Tukas, konstatuoju, kad per dvi nepilnas dienas nuverčiau kalnus, ištaškiau jūras, iškirtau veik visus miškus keliolikos mylių spinduliu ir išgėriau kelias tonas alaus.

Taigi, kažkokio kvailo atsitiktinumo dėka (greičiausiai beūžiant smuklėje) susidėjau su neaiškios kilmės kerūne, kurios vardas (neminėkit bloguoju, bet ganėtinai kvailai skambantis) - Yla ir kas blogiausia, ji kiek panaši į moteriškos giminės dvorfų giminės atžalą - vienu žodžiu tikra dvorfų parodija - tai yra gnomas. Susipažint susipažinau, o koku klystkeliu mane jinai nuvedė, dieve padėk, ale nepamenu, bet puikiai prisimenu kaip mus, sukaustytus grandinėmis, vežė į šachtas juodų darbų atlikinėti. Ačiū Torui, toji juodadarbio egzistencija užtruko neilgai - kažkoks maloningasis (kaip paiškėjo vėliau - ne toks jau ir maloningasis) man atsiuntė išganingąjį raštelį, kad nori mano vargšę dūstančią sielą išgelbėti. Gerų norų, kylančių iš pačių tyriausių mano sielos gelmių, paskatintas su savim pasiėmiau ir tą nykštukę, kuri save dar ir kerūne laiko. Taip mes atsidūrėme statinėse nuo aliejaus. Gaila, kad negalėjau išmalt snukio tam niekšui, kuris nesugebėjo geresnio pabėgimo plano suregzti. Kratausi aš sau toje riebaluotoje statinėje, kai mane išgelbėjo antrą kartą. Net galima suabejoti savo jėgomis, vis kas ima ir gelbsti, lyg daugiau ko veikti neturėtų. Ale, išlindus iš statinės, paaiškėjo, kad tai ne mane gelbėjo (būčiau supykęs - kiek gi galima), o trys negerai bastūnai nutarė tą vežimą nusavinti iš dviejų tūlų dvorfų (tebūna liksmas jų gyvenimas Valhaloje). Tokius gerus ketinimus aš tikrai moku įvertinti, ypač kai tai sumąsto tavo pažįstami (turbūt gėriau su jais iki nukritimo, dabar nepamenu) - du žmonės (kur tie civilizacijos neragavę laukiniai gali kuo nors dar užsiimti, kaip ne pakelėse plėšikauti) Maras ir Amba (ar gi ne laukiniai - kur tu dvorfą su tokiais vardais sutiksi) ir elfė Rokanona (visada sakiau, kad iš puikybės sprogs - kokį vardą vargšai tėveliai, šiai savo nevykusiai atžalai, suteikė). Kaip ne kaip, bet tai sava kompanija, tad nesivargindami lavonais, vis tiek sieloms į dangų keliaut ir norėdamas nepadėsi, mes radę tarp daiktų gudrų žemėlapi (ant jo lobis buvo pažymėtas), nutarėm, kad tas lobis - tik mūsų ir niekieno kito nuosavybė.

Palikę vežimą patraukėm keliu link tokios trečios šachtos, kur kažkada dvorfai uolas kapstinėjo. Ten ir buvo tas išganingasis kryžiukas ant žemėlapiro, reiškias pelnytą atpildą už visus mūsų vargus ir nuoširdų trūšą šioje nešventintoje žemėje. Pakelėje radome stulpą, ant kurio buvo kažkokių skelbimų prikabinėta. Gal ir neveltui mano mamytė mane rašto mokė, nors aš tam ir labai priešinasi. Taigi, vienas iš skelbimų skelbė negrabia rašysena, kad trečioje smuklėje ieško didvyrio, kuris užmuštų didįjį Vasiliską (gyvenime apie tokio egzistavimą nebuvau girdėjęs, ir ne aš vienas, o visa mūsų penkiukė). Kadangi už tokius darbus paprastai galima šiek tiek pinigėlių gauti savo kukliam būviui palaikyti, mes draugiškai susidomėjome šia gerąją žinia ir nustypinome toliau jau ieškodami trečiosios smuklės. Priėję pirmą, nesivarginom drėkindami gerklių alum (vis tiek žmonės prasti aludariai, ką ten su manim, kuris savo jaunystėje geriausią alų Dvorfų kalnuose raugė), patraukėm link trečiosios, antroji smuklė pasirodo buvo jau seniai sudegusi. Prisikasę iki griuvenos namo, kuris ir buvo ta trečioji smuklė, mes daug nelaukdami užsipoelėm šios skylės savininką, kažkokį gobliną (smiradalių rasė) - kur tas slibinas, kurį mes kaip vilną suraitysim ir net nemirkėsim? Tas akiplėša ėmė sukti, kaip jis blogai verčiasi, kad klientų nėra ir visokios

blogybės užpuolusios ir jis, matot, gali pasiūlyti, tik penkius sidabrinus už titanišką mūsų darbą. Derėjomės gal valandą, išspaudėm iš to sukčiaus dar alaus ir gerus pietus. Taip sutarę, jo vedami patraukėm kažkokio urvo link, kur šis nelabos giminės palikuonis buvo savo sandėlį įsirengęs (tiesa, jis dar papasakojo, kad kažkokia milžiniška višta ten įsitaisiusi ir jau ne vieną drąsuoį mirtinai išgašdinus - mat vienas didvyris po goblino avanso buvo aptinktas girtas kaip šniūras gretimoje smuklėje). Sulindę sandėlin, ėmėmės darbo. Amba išsikaulijo deglą, mat tie žmonės turi problemų su akim - jie, pasirodo, tamsoje nieko nemato - nesveiki kažkokie. Aš atlaisvinau praėjimą į siaubūno irštą nuo visokio medinio šlamšto. Sulindę vidun radom prietemoje kažkokią kikiramą, kuri įtartinai panėšėjo į peraugusį gaidį su šikšnosparnio sparnais ir didžiule žiurkės uodega. Mano bandymas gražiai paplepėti liko nesuprastas ir mes ėmėmės procedūros, kurią trumpai galima apibūdinti dviem žodžiais - mušk ją! Mūsų mažoji kerūnė (ačiū Torui, kad aš už ją didesnis, nes kiti - tikri stipenos, ir gerokai aukštesni), jau kad subūrė, kad sublevyzgojo kažką - monus rodė. Po tų monų pusantrios valandos stypsojo lyg stabo ištikta (o dar sako, kad gnomai ten visokiuose burtuose nusimano). Jau ruošiausi atsainia ranka tą gaidį išleisti pasidairyti po anapilį, kai akiplėša Rokanona su lanku tajam tiesiog iš mano pašonės kiaurai per akį strėle čmokšt - ir guli tas savo pentinus patiesęs. Tfu, net sušilt kaip reikiant nedavė, vis kas nors gražų darbą pagadina. Neveltui diedukas man mažam porino, kad iš toli su elfais gražiuoju šnekėkis, o arti priėjęs tai jau liuobk kiek smarvės gamta pridėjo. Dar tas neaiškios kilmės epidemija Maras nutarė, nuo Vasilisko ar Basilisko uodegą nulupti, tuo sugriaudamas mano prekybines užmačias - aš jau mintyse skaičiavau kaip smuklininkas paklos gražaus pinigėlio už šio gaidžio dvėseną idan galėtų iškamšą viešam demonstravimui padaryti. Tie žmonės neturi žalio supratimo apie tikrą verslą. Apieškoję savartyną - guolį ir nieko vertingo neradę, nulėkėm pas smuklininką gobliną atsiimti to menko atlygio, už kurį mes maloningai sutikom (tik iš meilės šiam pasauliui) išgelbėti visus šio pasaulio varguolius nuo didžio siaubūno. Ta proga išgėriau visas alaus atsargas ir kartu su kitais sušveičiau apšvinkusią pupelių sriubą, kurią tas vertelga goblinas drįso vadinti šios visų užmirštos skylės firminiu patiekalu.

Pasisotinę ir beveik nenumalšinę troškulio (ką tos kelios bačkutės alaus tokiam dvorui kaip aš!) patraukėm trečion šachton savo materialinės padėties taisyti. Suradom skylę, kuri turėtų būti trečioji, sulindom vidun. Žmonės dar sugebėjo deglų liekanų prisirankioti, kad bent jau judėjimo kryptį tamsoje galėtų nustatyti. Išnaršėm visą urvą, radom dar du gaidžius-vasiliskus, vieną teko ir man užmušti, tik štai Maras jį bereikalo persmeigė ir pakilt nuo žemės neleido, aš tai jau būčiau tą nevidoną ir vienas sutvarkęs - ką ten tikram kirstynių virtuozui reiškia kažkokias vištas plumpinti. Radę kažkokią juodą sieną (plane buvo parašyta, kad lobis kažkokio sidiano sienon sugrūstas) bandėm įžvelgti ir lytėjimu nustatyti, kur čia koks mechanizmas bus įstatytas, kad duris atvertų. Iš to pykčio, kad kažkas vietoj to, kad rašytų aiškiai ir rišliai, kur tie pinigai guli, miglą į akis pučia, nugrioviau pusę sienos (gerai kad lubos neįgriuvo). Dviejų valandų intensyvaus griovimo rezultatas - kažkokia nevykusi falo imitacija su neaiškiais ženklais. Falas ar jo imitacija nieko nepaiškino, tik dar labiau mus suklaidino. Ieškojom ir šen, ir ten, dar poroje vietų išraižytus ženklus (kaip ant to sidianinio falo) radom, šulinį iškasėm, kur penkias kirvių pentes aptikom - ir tai viskas. Kad tie nevykėliai rašeivos Valhalon nepakliūtų!



Beslampinėjant pirmyn atgal po apleistą šachtą ir svečių susilaukėm.

Urvan sulindo toks senis ir du storuliai (jau taip pūtėsi, kad net į šarvus sunkiai tilpo) - ir dar dvorfai. Jie kažkodėl mane kažkoku Tašvibu (buvo kažkada toks avantiūristas, sako nemažiai nuveikt savo gyvenimo metu buvo spėjęs) apšaukė, ir dar pareiškė, kad manęs čia jau kuris laikas laukia, o aš lyg mėšle kapstausi, vietoj to, kad tiesiu taikymu jiems prisistatytčiau (neregėtas įžūlumas, turbūt iš elfų taip akiplėšiškai tauzyt išmoko). Jau ruošiausi ką čia protingesnio ir grubesnio atrėžus, kai mūsų didžioji Psichė (na proto burtininkas, kitus pamišėliais verčia), nutarė kažkokį moną oran rėžti, ale kur ten tie burtininkai, su kirviu ir nepataikius būtų gražiau atrodę. Trumpai tariant tas senis suprato, kad aš ne vienas šioje skylėje sėdžiu, o dar burtus tverti (kad ir nevykusiai) gebančių esti. Teko visai komandai prisistatyti ir bendrai pokalbį palaikyti. Pokalbis tiesą sakant nesisekė, galiausiai senis nusprenđė, kad tie stori gali mus gyvus sučiupti (ot kur optimistas - tik mirusius). Na mes ir neišsigandom, nutarėm nachalam parodyti, kieno čia žodis paskutinis. Yla kažkokiom strėlikėm iš piršto svaidėsi, Maras, Amba ir Rokanona kardu mosavosi. Dabar galvoju, kas tuos išgamas storulius taip nevykusiai kautis išmokė - kiek kertu vis nepataikau (man aišku irgi nepataikė). Na kol kitus tie storuliai skriaudė, aš nutariau senį už barzdos pričiupti ir gerokai jo nešvarią sielą pakratyti, kai tas nevalyta žila barzda mane užbūrė ir likau gulėt, kaip bėgau - visas išsiskėtęs. Vieną storą Yla vistik traumavo, aštrios matyt jos strėlikės buvo (na kas daugiau be dvorfų gali ką nors naudingo atlikti, jei ne artimiausi kraujo broliai - gnomai). Traumuot, tai traumavo, ale kitas storas su dideliu kūju Ambai, kad liuobs į plaštaką, negana, kad iš jos košė liko, dar ta žmonių mergiotė ir kojas patiesė (ir kaip tokie silpnos dūšios po svietą vaikšto). Būčiau aš galėjęs savo kirvuku užsimot, tie stori (beje ir vardai jų - Talas 1 ir Talas 2, sunumeruoti kaip agurkų statinės), būtų prieš mane polką ėmę šokti.

Bet pagaliau Marui su Rokanona galvoj prašviesėjo ir jie senį pričiupo, liepė tam velnio išperai tuos peraugėlius pagal numerius išrikiuoti, tik, kad tie kietakakčiai, kol suvokė koks tai reikalas - senį juk galėjo papjaut - vos gnomo neužmušė. Turbūt tie Talai gyvenime jokių mokslų nėję, nes paprasti žodžiai juos mažai jaudino. Bet galiausiai su mano nebyliu dalyvavimu (vis dar išsiskėtusiu), buvo sutarta, kad magą paleis, o man tą moną nuims.

Nuėmė. Čia paiaškėjo, kad aš esu Tašvibas (net pačiam kilo abejonių - mažne kažką diedukas su motinėle nutylėjo). Taigi, pasirodo, aš turiu antrą plano dalį, kur pažymėtas neregėto dydžio lobs (jei būčiau anksčiau žinojęs). Bandžiau apsimesti viską puikiai suvokiančiu ir išsiderėjau kad prikeltų per anksti anapilin išėjusią vargšę Ambą. Kaip nebūtų keista jie sutiko duoti kažkokio marmalo, kuriuo išstepus šioji turėjo antrą kartą gimti - tik sulaužyta plaštaka ir liks sulaužyta. Suderėjom, ir aš kaip tikras proto galiūnas kišau senam krienui panosėn ir falo imitaciją, ir rastą nevykusiai sužymėtą žemėlapi, bet - jis mane mulkiu pavadino (šitai jam dar atsirūgs) ir paporino, kad man ant nugaros išraižytas nematomas planas ir tą odos skiautę nuo manosios skūros privalu man gyvam esant nulupti. Aš bandžiau dar pasibranginti, nes gaila gi su tuo kuo gamta apdovanojo skirtis, tik štai nieko neišėjo. O koks lobbio žemėlapis ant mano nugaros buvo nutepliotas! Tame lobyje - auksinis saulės šalmas ir kūjis valdantis žaibus.

Tikrai grįšim ir tuos turtus pasimsim (aš juk Tašvibas, tik pats to nežinojau, ir man šis tas priklauso).

Galiausiai man nulupo tą odos skiautę nuo nugaros ir atgaivinę Ambą išsiskyrėm. Tik ką daryt su josios sutraiškya plaštaka, velniai žino. Sako, kad už geros dienos kelio gyvena toks goblinas (ir vėl tie vertelgos), kuris visokiom magiškom esencijom ir kitokiais birzgalais prekauja.

Trin-Tukas

Tęsinys kitame numeryje

MINOTAURAS

Minotauras - tamsių, slapta veikiančių, naikinamųjų jėgų simbolis. Įvairiai tapatinamas su simboline Kentauro reikšme, kurio įvaizdis, kaip ir Minotauras, gali alegoriškai išreikšti gyvuliškąją žmogaus pusę.

Pirmoje šio straipsnio dalyje pateikiame pilną graikų legendos apie Minotaurą aprašymą ir pabaigoje - keletą faktų bei pastebėjimų pamąstymams. Antra dalis skirta vaidmenų žaidimuose figūruojančio Minotauras, kaip atskiros rasės atstovo, portretui. Žinoma, didesnė antrosios dalies pusė paskirta "Karių ir Magų" sistemos Minotaurui.



I dalis. Minotauras - graikų legenda

Minojas buvo Kretos valdovas ir pirmasis Viduržemio jūros, kurią užvaldė nukariavęs piratus, valdytojas. Šalia savęs jis turėjo garsų amatininką Dedalą Atėnientį, kuris buvo ištremtas iš Atėnų už giminaičio ir savo talentingo mokinio Taloso netyčinį nužudymą. Dedalui teismas suteikė malonę karalienės Pasifajės prašymu.

Minojas skelbėsi, kad dievų gali prašyti bet ko ir jie tai padarys.

Jis atliko visus paruošiamuosius aukojimo Poseidonui darbus ir meldėsi, kad iš jūros išeitų jautis. Nuostabus baltas jautis išplaukė į krantą. Minojas taip juo susižavėjo, kad panorė jį pasiilkti sau, o paaukojo kitą jautį iš savo tvartų.

Jis neprotingas sprendimas supykė Poseidoną ir jis pasiūtė Pasifajai beprotišką meilės potraukį baltajam jautiui. Ji paprašė Dedalą, kad jis padėtų jai patenkinti jos aistrą. Jis padarė tai pastatydamas tuščiaavidurę medinę karvę su paslėptomis durimis, pro kurias ji galėtų pakliūti į vidų. Kartu jie nugabeno "karvę" į ganyklas, kur buvo laikomas jautis. Dedalas padėjo Pasifajai įlipti į vidų ir atsargiai pasišalino. Karalienė buvo pilnai patenkinta, tačiau visų siaubui ji po to pagimdė Minotaurą - padarą su žmogaus kūnu ir jaučio galva.

Minojas, supykęs nukeliavo į Delfus paklausti orakulo, kaip jam paslėpti šį karališkosios šeimos gėdos įrodymą. Orakulas atsakė, kad Dedalas turėtų pastatyti sudėtingą kalėjimą. Minojas tuoj po to lipė Dedalui pastatyti didžiulį, painų Labirintą, kur pačiame jo centre įkurdino Minotaurą. Minojas ėmė aukoti jaunuolius bei merginas mėsdžiui Minotaurui, įmesdamas juos į Labirintą, kur jie klajodavo, kol juos Minotauras pagaudavo ir suėsdavo.

Vienas iš Minojo ir Pasifajės sūnų buvo Androgėjas, kuris nuvyko į Atėnus, norėdamas varžytis visų atėniečių žaidynėse. Čia jis nugalėjo visose rungtyse. Karalius Egėjas (Atėnų valdovas) žinojo, kad Androgėjas palaikė ryšius su jo vidaus priešais - Paloso sūnumis ir baiminosi, kad jis gali įkalbėti savo tėvą Minoją padėti priešams. Todėl, padedant megreaniečių jaunuoliams, suorganizavo pasala. Po įnirtingos kovos Androgėjas buvo nužudytas, nors kovoją didvyriškai.

Kai Minojas sužinojo apie savo sūnaus mirtį, jis labai įniršo ir surinko didelę flotilę pasiruošęs atkeršyti už žmogžudystę. Nepaisant to, kad jis buvo puikus Viduržemio valdovas, dauguma graikų kovėjo už Atėnus ar buvo neutralūs. Eginos karaliaus perėjimas į Atėnų pusę Minojui buvo ypač apmaudus. Su visa savo jėga Minojas nesugebėjo sumušti graikų, kol įpykęs nepaprašė Dzeuso pagalbos atkeršyti už Androgėją. Graikai buvo sumušti pasiuntus jiems badą ir žemės drebėjimus. Delfų orakulas paskelbė Atėnams, kad šie turi įvykdyti bet kokį Minojo reikalavimą, kad vėl būtų taika. Sprendimas buvo - duoklė, susidedanti iš septynių jaunuolių ir septynių merginų, kurie turėjo būti pristatomi kas devyni metai kaip aukos Minotaurui. Atėnai su šia duokle sutiko.

Praejus šiek tiek laiko po karo, karalius Egėjas lankėsi pas Delfų orakulą dėl kitos problemos: nors jis buvo vedęs du kartus, tačiau vaikų neturėjo. Orakulas davė jam vynnaišį ir pasakė, kad jo neatidarytų kol grįš namo, kitaip jis mirs iš širdgėlos - orakulo žodžius buvo sunku suprasti.

Grįžtant į Atėnus, jis nakvojo pas savo draugą Trojos karalių Pitėją. Pitėjo dukterė Etra buvo susižiedavusi su Belerofonu, tačiau šis buvo gėdingai ištremtas, bet Etra vis dar tikėjosi, kad jis sugrįš. Jausdamas gailėstį dėl jos priverstinės skaistybės ir keisto potraukio atidaryti vynnaišį. Egėjas neapgalvotai jį atidarė ir apgirtęs apsilankė Etros lovoje; vidurnaktį pas Etrą taip pat apsilankė ir Poseidonas.

Pabudęs ryte Egėjas pasakė Etrai, kad, jei gimis sūnus, jį užgintų jį neatskleidusi jo kilmės, kad priešai nenužudytų jo kaip Atėnų karalių kraujo atstovo. Kai gimė sūnus, Etra pavadino jį Tesėjumi ir, neatskleidusi jo kilmės paslapties, užaugino.

Kai Tesėjas suaugo, Etra nuvedė jį prie didelės uolos, norėdama kažką parodyti, jei Tesėjas sugebės šią uolą pakelti. Jis jau buvo pakankamai stiprus tai padaryti ir po ja atrado kardą ir porą sandalų, paliktų jam Egėjo. Jis paėmė šiuos daiktus ir iškeliavo į Atėnus.

Tesėjas ryžtingai patraukė pavoju keliu sausama per kraštą, kur buvo pilna plėšikų, vietoj to, kad pasirinktu ilgesni, tačiau saugesni kelia jūra. Kelyje jis patyrė daug nuotykių. Kai jis atvyko, vos nebuvo nuuodytas Medėjos, kuri rado prieglobstį pas Egėją dėl jos įvairių nusikaltimų Korinte. Medėja turėjo sūnų su Egėju ir, kai atpažino kas yra

Tesėjas, ji įtikino Egėją duoti jam užnuodyto vyno taurę. Tesėjas jau norėjo vyną išgerti, kai Egėjas pamatė savo kardą, kabantį prie Tesėjo šono.

Atėnuose prasidėjo didelės linksmybės, o Medėja, gelbėdama savo gyvybę, pabėgo pas Egėjo priešus - Paloso sūnus. Jie sukėlė maištą, tačiau buvo sumušti Egėjo armijos, kuriai vadovavo Tesėjas.

Tačiau džiaugsmas nebuvo ilgas - atėjo laikas mokėti duoklę Kretai - setyni jaunuoliai ir septynios merginos pasirošė išplaukti. Tesėją taip sukrėtė pamatyta širdgėla, kad jis įsiprašė plaukti savanoriu, jaunuolių šeimoms pažadėjęs, kad pristatys atgal vaikus gyvus ir sveikus. Egėjas nebuvo sužavėtas Tesėjo sprendimu leisti į tokią pavojingą kelionę, tačiau Tesėjas atkakliai laikėsi savo sprendimo ir tėvui pažadėjo iškelti baltas bures vietoje įprastinių juodų, jei jo kelionė bus sėkminga, kad tėvas galėtų apie žygio sėkmę žinoti iš anksto.

Laivas išplaukė į Kretą su Tesėju ir trylika jaunų atėniečių, dvi iš "mergelių" buvo persirengę jaunuoliai, kurie įlipo į laivą vietoje savo mylimųjų. Kai jie įplaukė į uostą, Minojas atėjo pažiūrėti į juos ir įmetė pažymėtą žiedą į jūros gelmę, o Tesėjas turėjo įrodyti, kad jis yra Poseidono sūnus, ištraukdamas šį žiedą. Tesėjas įvykdė šią užduotį padedamas delfinų ir nereidžių.

Kai Tesėjas išlipo iš vandens, Minojo dukte Ariadne, atlydėjusi tėvą į uostą pažiūrėti atplaukusio laivo, akimirksniu įsimylėjo jį. Ji pasiryžo padėti jam, pasitelkusi pagalbą visur esantį Dedalą, kuris sugalvojo, kad įeiti ir, svarbiausia, išeiti iš Minotaurio irštvos turėtų padėti siūlų kamuolys.

Ginkluotas Ariadnės duotu kardu, Tesėjas įėjo į Labirintą, surado Minotaurą pačiame centre ir jį užmušė. Kai jis, plūstantis krauju, išėjo, Ariadnė puolė jam ant kaklo. Kiti jaunuoliai pabėgo iš savo kalėjimo nužudydami sargybmius ir susitiko sutartoje vietoje. Jie nukeliavo į uostą ir pagrobė laivą, kuriuo buvo atplaukę į Kretą, tačiau jie buvo pastebėti ir kelią turėjo prasiskinti ginklu.

Plaukdami į Atėnus jie sustojo prie Nakso salos. Čia, dėl sunkiai paaiškinamos priežasties, Tesėjas paliko Ariadnę. Vėliau ji tapo Dionizos nuotaka ir pagimdė jam daug vaikų, bet prieš tai ji, blogai nusiteikusi, prakeikė Tesėją.

Prakeiksmas netrukus pasireiškė, kai Tesėjas, grįždamas namo pamiršo juodas bures pakeisti baltomis. Kai laivas įplaukė į uostą, Egėjas pamatęs juodas bures, pamišęs puolė nuo skardžio į jūrą ir užsimušė. Ta jūra iki šiol vadinama jo vardu. Tuo tarpu, Minojas sužinojo kas padėjo Pasifajai jos pasileidime, ir Dedalas su savo sūnumi Ikaru buvo įkalintas Labirinte. Pasifajė pasiryžo jiems padėti pabėgti iš Kretos visiems laikams. Kadangi uostas buvo saugomas, Dedalas padirbo dirbtinius sparnus iš paukščių plunksnų; didesni buvo susiūti, o mažesni - sutvirtinti vašku. Prieš pakylant, Dedalas pasakė savo sūnui, kad šis neskrityt per žemai, kitaip vėjas jį bloks į jūrą ir nepakilti per aukštai, nes saulė ištrūpys vašką ir jis taip pat nukris į jūrą - "Sek mane!" - buvo paskutiniai žodžiai vaikui. Jie skrido į šiaurę, praskrido Nakšą, Delosą ir Parosą ir tuomet Ikaras prarado atsargumą, susižavėjęs skrydžiu pakilo taip aukštai, kaip tik galėjo. Vaškas ištrojo, o vaikas nukrito į jūrą ir paskendo netoli Ikarijos salos, kuri iki šiol turi jo vardą.

Dedalas tęsė skrydį ir nuskrido į Kamiką Sicilijoje, kur buvo mielai priimtas karaliaus Kokalo. Minojas, sužinojęs, kad jo meistras pabėgo, pasiktė laivyną jo ieškoti. Jam reikėjo sužinoti apytikrę meistro buvimo vietą, todėl jis padarė tai skelbdamas visur kur tik pabuvojo laivynas, kad kiekvienas, kuris sugebės praversti siūlo giją pro susisukusią tritono kriauklę, gaus labai vertingą prizą. Kartą jo laivynas atplaukė į Siciliją ir Dedalas, išgirdęs apie prizą, neatsispyrė pagundai laimėti. Jis padarė tai, pasinaudojęs didelių termitu - pririšo prie jo siūlo giją ir įleido į kriauklės gale padarytą skylę, tuo pačiu kriauklės priekinę angą užlipdė medumi tam, kad termitas judėtų į priekį viliojamas kvapo. Taip termitas praėjo per tritono kriauklę su pririštu siūlu ir sąlyga prizui gauti buvo įvykdyta.

Kai tik Minojas sužinojo, kad prizas buvo pasiimtas, jis jau žinojo, kur yra Dedalas. Jis paskelbė Sicilijai karą ir sumušė juos. Kai Minojas maudėsi Kamiko rūmuose, Kokalo dukros, padedamos Dedalo, nužudė jį užpildamos verdančiu vandeniu pro sumaniai virš kabilo įrengtą angą. Minojas prisijungė prie savo brolio Radamanto ir seno priešo Ekoso Hade, kur jiems buvo surengtas mirties teismas. Dedalas galiausiai išvyko iš Sicilijos ir savo dienas baigė Sardinijoje.

Baigdami "tikrąją" šio straipsnio dalį, dar paminėsime keletą faktų bei pastebėjimų. Štai, pavyzdžiui Dantė, žinojęs senąją graikų kalbą, tačiau nematęs piešinių, Minotaurą įsivaizdavo su žmogaus galva ir jaučio kūnu. O sprendžiant pagal atvaizdus ant sienų, žmogiškos figūros su jaučio galva buvo įprastos kretiečių demonologijoje. Greičiausiai, graikiška legenda apie Minotaurą - tai vėlesnė žymiai senesnių mitų versija. Beje, dviašmenis kirvis (tipiškas Minotaurų ginklas) vadinosi "labris", iš kurio, greičiausiai ir kilo žodis "labirintas".

Kretoje jautis buvo zoomorfinis Dzeuso pakaitalas, nes, pasivertęs jaučiu, Dzeusas pagrobė Europę. Dzeuso Labrio gyvenamąja vieta laikytas Labirintas. Fantastinė, iš dalies į žmogų panaši būtybė Minotauras - vienas iš Kretos Dzeuso pavaldų.

Minotauru - pusiau žmogaus, pusiau jaučio vardas - Asterijas ("žvaigždėtasis"). Mite aipe Minotaurą atspindi senieji kosmogoniniai ir zoomorfiniai vaizdiniai apie Minotaurą (jis - žvaigždžių ar saulės jautis, Helijo anūkas ir, galbūt, Dzeuso sūnus), apie jo ryšius su jūra (Poseidono sūnus) bei požemiu (labirinto Minotauras identifikuojamas Dzeuso Labrandu, arba Labriu).

Pagal keletą legendos apie Minotaurą variacijų galima išskirti dvi pagrindines jo kilmės versijas.

I versija. Kai Minojas (Kretos valdovas) neištesėjo pažado ir atsisakė aukoti Poseidonui paties dievo atsiūstą nuostabų jautį, Poseidonas sukėlė Pasifajai nenormalų potraukį šiam gyvuliui.

II versija. Ši potraukį Pasifajai sukėlė Afroditė, taip atkeršydama Pasifajai ir jos tėvui Helijui už tai, kad Helijas buvo

atskleidęs Hefastui slapthus Afroditės ir Arėjo meilės ryšius.

Beje, mitas apie Pasifaję atspindi senuosius totemizmo tikėjimus, susijusius su gyvūnų - genčių protėvių - garbinimu; Artimuosiose Rytuose ir Viduržemio jūros pakrantėje toks totemas buvo jautis (plg. su "dangiškuoju jaučiu" šumerų mitologijoje, su graikų mitu apie Europės pagrobimą, kur Dzeusas pasiverčia jaučiu).

Pasidomėjus šiuo mitu įvairiuose šaltiniuose, krito į akis tai, kad duoklę Atėnai Kretai mokėjo: vienur - kas devyni metai, kitur - kas septyni, o dar kitur - kiekvienais metais.

Ir dar vienas įdomus pastebėjimas - buvo manoma, kad Poseidonas - atėniečių valdovo Egėjo sūnaus Tesėjo dievšakas tėvas. Būtent Poseidono sūnus didvyris Tesėjas užmuša Minotaurą, kuris, pagal vieną iš versijų, taip pat yra Poseidono sūnus. Taigi, Labirinto glūdumoje mirtinai kovėsi broliai.

Na, ir pabaigai - visuose piešiniuose ar graviūrose Tesėjas Minotaurą užmuša trumpu kardu, nors kai kuriose mito interpretacijose aprašoma kaip "Tesėjas užpuolė jį kumščiais ir užmušė".

II dalis. Minotauras - vaidmenų žaidimuose

Kaip pateikia aprašymą AD&D, Minotaurus sukūrusios jėgos - nežinomos, tačiau išminčiai įtaria, kad tai galėjo būti nusikaltimas prieš gamtos surėdytą tvarką. Minotaurai - tiktai vyrai. Manoma, kad pirmasis minotauras buvo didžiulis ir bjauras charakterio žmogus-karys; jis norėjo būti toks stiprus, kaip jautis ir troško viešpatauti kituose pasauliuose. Pirmieji Minotaurai poravosi su žmonių moterimis, o palikuonys būdavo tik vyriškos giminės "dabartiniai" minotaurus. Minotaurai gali gyventi iki 200 metų. Jie gali išbūti be maisto metus laiko, tačiau visada yra alkani, nes įpratę reguliariai maitintis. Minotaurai yra mėsdžiai, o jų praxeiksmas tame, kad jie labiau linkę valgyti žmogieną. Tie, kurie buvo paversti minotaurais praxeiksmu gali būti transformuoti atgal į žmones, tačiau, kurie gimė Minotaurais, negali būti žmonėmis. Minotaurai paprastai sutinkami labirintuose - tiek tyruose tiek požemiuose. Jie yra žiaurūs, negailestingi, žmogėdžiai ir ne itin protingi, tačiau klastingi ir turi puikias jusles. Jie persekioja savo auką, pasikliaudami uosle ir visada tai daro jei grobį pamato. Jie atakuoja visus be jokios dvejonės, akivaizdu, kad tai yra dėl jų baimės būti nukautam.

O štai ką mums pateikia "Karių ir Magų" Minotauru aprašymas.

Išvaizda. Vidutinis ūgis - 2,4m, vid. svoris - 210kg. Kūnai labai raumeningi, pliki, galvos - bulių. Galvos oda apaugusi trumpais plaukais - juodais, žalais, baltais ar šėmais, ragai ilgi, atsikišę į šonus ir pirmyn, juodi arba pilki. Dantys - žolėdiški. Akys - rudos. Rankos - kaip žmonių, nagai - plokšti, pilki.

Biologiniai ypatumai. Maksimali gyvenimo trukmė - 110m., vidutinė - 60m. Imunitetas padidėjęs. Rega nespalinė, panoraminė. Trumparegiai - gerai mato iki 15m. Klausla - normali. Uoslė - puiki. Labai stiprūs. Stora kieta oda saugo nuo sužeidimų. Jaučia atstumą iki žemės paviršiaus, pasaulio šalis po žeme. Labai gerai orientuojasi po žeme, lengvai randa išėjimą labirintuose.

Gyvenamoji vieta. Minotaurai - ne mūsų pasaulio, tiksliau - paralelinio pasaulio gyventojai. Į mūsų pasaulį juos atveja kovinės patirties ir grobio paieškos. Labai retai minotaurų bandos gyvena kituose pasauliuose. Tuomet jie pasirenka plačialapius miškus su vešlia augalija, gyvena medinėse trobose arba palapinėse.

Ginkluotė. Ginklai - įvairūs, atitinkantys jų dydį. Šaunamųjų ginklų nemėgsta - tai prieštarauja jų požiūriui į tikrą "vyrišką" kovą, taip pat dėl prastos stereo regos. Svaidomi ginklai - durklai, ietys. Žmonės bei kiti panašūs ar mažesni humanoidai negali vartoti minotaurų ginklų - rankenos paprastai būna per storos jų plaštakoms. Minotaurams taip pat neretai žmonių durklų ar kardų rankenos būna per trumpos, todėl jie pasirenka kotuotus ginklus (kirvius) arba kaunasi vėzdais.

Koviniai ypatumai. Praradę ginklus kaunasi ragais ar kumščiais. Šaudant į taikinius, nutolusius toliau kaip 15m, pataikymas labai suprastėja.

Santvarka. Savo pasauliuose minotaurai gyvena bandomis - bulius ir 20-30 karvių su veršiukais. Sutvirtėję jauni buliai keliauja į kitus pasaulius mokytis kautis ir kaupti patirties. Pasiekę pakankamą lygį, jie grįžta į savo pasaulį, kur bando iš senų bulių atimti jų bandas ar nusivaryti keletą karvių ir sudaryti savo bandą. Pusė minotaurų veršiukų - buliai, todėl minotaurų pasaulyje jų perteklius. Savajame pasaulyje minotaurų kūnus dengia tokie patys plaukai kaip ir jų galvas. Kai magai juos perkelia į kitus pasaulius ieško ti nuotykių, nuo kūno jiems nuslenka plaukai. Ir tik sulūrę savo bandą, minotaurai vėl apželia.

Tarpgentiniai santykiai. Kituose pasauliuose patinai gerai sutaria vienas su kitu. Savo pasaulyje kiekvienas bulius, turintis bandą, savo teritorijoje nepakenčia kitų vyriškos lyties minotaurų.

Kultūra. Turi savo dievus, kuriems stato nedideles šventyklėles ir meldžiasi. Tokių šventovių teritorija yra neutrali - į ją negali pretenduoti joks patinas. Minotaurų pasaulyje kerėtojai ar labiau išsilavinę būna tik patinai, nes magijos ir kitų žinių mokosi tik kituose pasauliuose, kai dar jauni bastosi kaupdami patirtį.

Polinkiai. Po kitus pasaulius klaidžioja nedidelėmis grupelėmis tik buliai. Labai karingi. Lengvai apima įniršis. Neretai tampa mėsdžiais, gali misti net protingų būtybių mėsa. Gerai išmano augalus.

DEMONAS

Šaltiniai: "Mythology" by E.Hamilton (internetinė svetainė);

"The Greek Myths, vols 1 and 2" by R.Graves (intern.sv.);

"From the Silent Earth" by J.Alsop (internetinė svetainė);

"AD&D Monster Manual"; "Simbolių žodynas"; "Mitologijos enciklopedija", 1t.

DRIADĖ

Sunku apibūdinti žaidimo meistriui (ŽM) grupės sutiktą priešininką taip, kad šie galėtų gerai įsivaizduoti su kuo turi reikalą ir ko galima tikėtis. Pagal ŽM apibūdinimą grupė susidaro nuomone apie priešą ar draugą ir neretai visiškai klaidinga (tai, aišku, tik į naudą ŽM). Tačiau apie vieną Karių & Magų sistemos pabaisų visi veikėjai turi išankstinę nuomonę - tai driadė. Ši būtybė į žaidimo sistemą pateko iš antikinės graikų ir romanų mitologijos.

Antikos graikų dievų panteone nimfos užėmė svarbią vietą. Daugelis nimfų buvo dievų auklės, o iš nimfų santuokų su dievais (Dzeusas ir Tetidė, Dzeusas ir Aigina) gimdavo didvyriai. Nimfos, pasak graikų mitų, labai senos gyvybingųjų galių dievybės, apdovanotos amžių išmintimi, saugo mirties ir gyvenimo paslaptis, jos - žolininkės ir gydytojos bei ateities pranašautojos. Nimfos yra tik moteriškos giminės ir pats žodis "nimfa" graikų kalboje reiškia "jauna moteris". Vaizduojamos kaip jaunos, nuogos ar pusnuogės moterys.

Visos nimfos (graikų mitologijoje jų buvo tūkstančiai) skirstomos pagal stichijas ar aplinką, kurioje gyvena: orestidės - kalnų nimfos; najadės - šaltinių ir upelių nimfos, nereidės ir okeanidės - vandens nimfos; heliadės - pelkių nimfos; limnadės - pievų nimfos; alseidės - giraičių nimfos; hesperidės - auksinių obuolių saugotojos; epimeliadės - avių globėjos.

Keturios nimfų rūšys susijusios su medžiais: alseidės - giraičių nimfos, melijos - uosio nimfos, hamadriadės - visiškai priklausomos nuo medžio su kuriuo gimsta ir su kuriuo miršta.

Ketvirtas nimfų tipas - driadės. Žodis "druz" graikų kalboje reiškia "ažuola". Šios nimfos globoja ažuolus ir apskritingų medžių. Graikai tikėjo, kad driadės ypač palankios tiems, kurie sodina medžius ir juos prižiūri.

Viena garsiausių driadžių graikų mitologijoje buvo Euridikė - Trakijos dainiaus Orfėjo žmona. Kartą miške, Euridikę, šokančią su savo draugėmis driadėmis, įgėlė gyvatė, nuo ko ši mirė. Orfėjas, norėdamas atgaivinti mylimą žmoną, patraukė į pomirtinę Hado karalystę. Savo lyros garsais jis prisijaukino Cerberį, suminkštino Hado ir Persoifonės širdis. Jie leido išsivesti Orfėjui žmoną iš požemių šalies su viena sąlyga - jis neturėjo teisės pažvelgti į Euridikę, kol nepasieks namų, tai yra mirtingųjų pasaulio. Orfėjas šios sąlygos neįvykdė ir visiems laikams prarado Euridikę. Faktas, kad Euridikė miršta, rodo, kad nimfos nėra nemirtingos, o hamadriadžių gyvenimo trukmė priklauso nuo jų medžių gyvenimo trukmės.

Karių & Magų sistemoje driadės pagal mitologines ištakas panašesnės į hamadriades. Nukirtus medį - žus ir driadė, kuri tame medyje gyveno. Žaidimo sistemoje driadės - neagresyvios būtybės, nutolusios nuo savo medžio jos žymiai silpnesnės ir laiku negrįžusios gali ir mirti. K&M sistemos driadės galingais apžavais gali sutiktas protingas būtybes įviloti savo medin, kur ši prapuola amžiams.



Šaltiniai: "Encarta Encyclopedia Article "Nymphs" (internetinė svetainė);
 "Mythography" (internetinė enciklopedija);
 "Nymphs, Greek Mythology Link.a" by Carlos Parada (internetinė publikacija);
 "Mitologijos enciklopedija", 1t.

GVAIHIRAS. Ėis padūkæs elfas dar kerëtojų mokykloje pagarsėjo kaip arđus chuliganas, nelinkæs á mokslus ir nemëgstamas dëstytojų. Kaip jis ton mokyklon pateko lieka paslaptis, taëiau ilgai joje neiđbuvo. Kaip tikri elfai, buvo átarus ir staigus mūđiu. Tiesa, kovotojas jis buvo nekoks, taëiau tie keli metai kerëtojų mokykloje nenuėjo veltui. Mëgstamiausias Gvaihiro pokđtas - visus stingdyti. Ėio mono pagalba jis ne kartà visà grupæ iđ keblios situacijos traukë. Ėtai kà man papasakojo vienas orkas. Grupei samdinių, kuriai ir priklausë anksëiau minëtasis orkas, teko upduotis sulaikyti avantiūristų grupæ, pagarsėjusią nesiskaitymu su valđpios vietininkais ir arđiu derybų vedimo būdu. Grupës vadas, daug matæs ogremagas, surinko stiprià govedà kariūnių ir kerëtojų. Gvaihirui ir jo kompanionams pralaimėjimas buvo garantuotas. Taëiau Gvaihiras, kad puls upkeikimais þarstyti - kaip koks smuklës girtuoklëlis keiktis. Ir ðe tau - pusë ogremago grupës sugriuvo iđsiskëtæ ávairiausiomis pozomis. Kità pusæ sutvarkë kiti nuotykių iëdkotojai. Taip ir bastosi su savo draugeliais Gvaihiras ir vis atsklinda gandas kaip kokie nelaimëliai susidūrë su ðiais velnio neđtais ir pamestais perėjūnais. Ir man teko garbë juos savo akim iđvysti. Vienuose pakelës nakvynës namuose jie buvo apsistojæ tuo pat metu kaip ir ađ. Maniau bus prastai - apiplëđ, iđprievartaus ir vardo nepaklaus. Aëių protëvių vëlëms, jie buvo nuvargæ, kaip paaiđkë jo - po eilinių neđtais. Tàkart nugirdau kaip vienas iđ jų - túlas karys Treisas - koneveikë ilgaausà Gvaihirà. Ėis kerūnas buvo sumanæs iđ lanko pađaudyti. Nors elfai ir garsëja kaip geri ðauliai, taëiau Gvaihirui tai, matyt, neskirta. Jis, vietoj to, kad strëlëm priëdus guldytų, patà Treisà pađovë. Ir dar kaip - tas visas kautynës be sàmonës gulëjo. Kadangi Gvaihiras buvo vitalistas, tai savo klaidà iđtaisë sëbrà pagydydamas - net rando neliko. Ėtai tokia mano papintis buvo su ðiuo bastūnu.

Pirklys Kurminukas

ERIDË. Kartà po varginanëios dienos upëjau gurdotelëti midaus á "Tuđëio bokalo" upeigà. Tà dieną kaip reta buvo nemapai lankytojų. Greiëiausiai todël, kad á ðià dievų pamirđtà skylæ upuko keliaujantis bardas. Sugrojæs keletà populiarių upstalës dainuđkų jis papasakojo ákauđusiam klausytojų ratui keistà istorijà. Viena turtingų hercogytës ðeimų átaisë savo vienturtæ dukterà á sostinës kerëtojų mokyklà. Nutarë, kad ði galëtų tapti tokia pat garsi mentalinių jëgų specialistë kaip ir pats mokyklos rektorius Lanvelinas. Deja mergiotë mokslų nepamëgo, pasimokiusi kelis metus ji paspruko su vienu iđ vitalistų fakulteto studentų. Kartu nusitrenkæ prie jūros jie susidëjo su dar pora avantiūrist ir pasileido visi drauge nuotykių iëdkoti. Toji grupelë buvo tikri kelio plëđikai, greitai jau nieks negalëjo suskaiëiuoti kiek jie krauju praliejo. Karako miesto valdytojas, garsiojo Lanvelino mokinys, persekiojæs grupæ vos neprarado savo gyvasties. Eridë, toks ðios istorijos veikëjos vardas, sugebëjo garsų kerūnà savo mentalinëm jëgom áveikti ir grupë avantiūristų tik savo godpios prigimties paakinti paliko já gyvà. Taëiau tai jau kita istorija. Eridë, beslampinëdama po Tamsiuosius kalnus sutiko drakonà. Taip taip, drakonà. Tiesa jo pati nematë, bet jo galià savo kailiu patyrë. Drakonas updëjo jai galingà monà ir tapo Eridë vaikðëiojanëia ðmëkla savo paëios kūne. Nuo to laiko jai nereikia valgyti ir miegoti, ji supranta ðmëklų ðnabþdesius ir mato tamsoje paprastiams mirtingiesiems neprieinama rega. Vienu þodþiu ji tapo kapkokia tai mëkle. Taëiau savo būdo neprarado. Ji ir toliau tæsia þygius su ta paëia avantiūristų kompanija. Kur dabar ði keista mëklë-þmogus niekas neþëpino ar nebus ji su minotaurais susidëjusi ir á kitus pasaulius iðkeliauvusi.

Daþnas upeigų sveiëias